자유 방위대의 기본 수칙

FREELANCER™

DECLASSIFIED:
22/IV/799 AS
LADSF

안전을 위한 주의 사항

광과민성 반응에 대하여

극소수의 사람들은 비디오 게임 등에서 볼 수 있는 번쩍이는 빛이나 무늬같은 시각적 이미지에 노출될 경우 발작을 일으킬 수 있습니다. 발작 증세나 간질 병력이 없던 사람도 비디오 게임을 하는 동안 알 수 없는 원인으로 이러한 "광과민성 간질 발작"을 일으킬 수 있습니다.

광과민성 간질 발작은 현기증, 환각, 눈이나 얼굴의 경련, 팔이나 다리의 경련이나 떨림, 방향 감각 상실, 정신 착란, 일시적인 의식 상실 등과 같은 여러 가지 증상으로 나타날 수 있습니다. 발작으로 인한 의식 상실이나 경련으로 쓰러지거나 가까운 물체에 부딪혀서 다칠 수도 있습니다.

이런 증상 중 한 가지라도 경험하게 되면 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오. 어린이와 청소년은 어른에 비해 이러한 발작을 일으키기 쉬우므로 부모님께서 자녀가 이러한 증상을 보이지 않나 살펴보시고 자녀에게 위와 같은 증상이 나타난 적이 있는지 확인하셔야 합니다.

다음의 예방 조치를 하면 광과민성 간질 발작의 위험을 줄일 수 있습니다.

- 적당히 밝은 곳에서 게임을 합니다.
- 나른하고 피곤할 때는 게임을 하지 않습니다.

본인은 물론 친척 중에서 발작 또는 간질 병력이 있는 사람이 있다면 게임을 하기 전에 의사와 상의하십시오.

URL 및 다른 인터넷 웹 사이트 참조를 포함한 이 교본의 내용은 예고 없이 변경될 수 있습니다. 다른 설명이 없는 한, 용례에 사용된 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 및 이벤트 등은 실제 데이터가 아닙니다. 어떠한 실제 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 및 이벤트와도 연관시킬 의도가 없으며, 그렇게 유추해서도 안 됩니다. 해당 저작권법을 준수하는 것은 사용자의 책임입니다. 저작권에서의 권리와는 별도로, 이 교본의 어떠한 부분도 Microsoft의 명시적인 서면 승인 없이는 어떠한 형식이나 수단 전기적, 기계적, 복사기에 의한 복사, 디스크 복사 또는 다른 방법, 또는 목적으로도 복제되거나, 검색 시스템에 저장 또는 도입되거나, 전송될 수 없습니다.

Microsoft가 이 설명서 본안에 관련된 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등을 보유할 수도 있습니다. 서면 사용권 계약에 따라 Microsoft로부터 귀하에게 명시적으로 제공된 권리 이외에, 이 설명서의 제공은 귀하에게 이러한 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등에 대한 어떠한 사용권도 허여하지 않습니다.

(C) & (P) 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Digital Anvil, Digital Anvill 로고, Freelancer, Microsoft 로고, Microsoft Game Studios 로고, Windows 및 Windows NT 등은 미국, 대한민국 및/또는 기타 국가/지역에서의 Microsoft Corporation 등록 상표 또는 상표입니다.

Developed by Digital Anvil for Microsoft Corporation.

Microsoft와 Microsoft 로고는 Microsoft Corporation 등록 상표입니다.

목차

우주선 HUD 2
Freelancer 설치 4
주 메뉴 4
게임 메뉴 5
자유 방위대의 기본 수칙 6
1절: LSF 규약 소개 7
취지 설명 8
기지 HUD 8
기지 원칙 9
구입 및 판매 10
임무 원칙 12
2절: 비행의 기초 13
Free-Flight(자유 비행) 모드 14
Maneuver(자동 조종) 모드 15
웨이포인트 및 최적 경로 16
3절: 점프 게이트 및 교역로 18
주요 명령 20
4절: 전투의 기초 22
공격 전략 23
발사 24
색으로 구분 25
조준 화살표 및 목표물 추적창 26
방어 전략 30
5절: Neural Net(신경망) 32
Neural Net(신경망) 기록 32
Nav Map/Mission(항해 지도/임무) 기록 32
적재 품목 34
플레이어 상태 35
현재 정보 35
결론 35
Freelancer 길드(멀티 플레이) 36
채팅 36
그룹 임무 수행 36
거래 37
서버 연결 38
자신의 서버 시작 39
자세한 정보 39

우주선 HUD

비행할 때 나타나는 기본 HUD입니다.



MANEUVER MENU(자동 조종 메뉴, 2절 참조)

조종사가 다양한 비행 옵션을 선택할 수 있습니다.

- Free Flight(자유 비행)
- Dock(도킹)
- Cruise(순항)
- Formation(편대)
- Go To(이동)

NEURAL NET MENU (신경망 메뉴, 5절 참조)

조종사가 모든 LSF 정보 데이터베이스에 연결할 수 있습니다.

- Neural Net Log(신경망 기록)
- Nav Map/Mission Log (항해 지도/임무 기록)
- Inventory(적재 품목)
- Player Status(플레이어 상태)
- Current Information (현재 정보)

화살표

목표물 추적창

조준원

목표물 추적창, 화살표 및 조준원을 사용하여 조종사는 물체를 추적하고 분석할 수 있습니다. 자세한 내용은 4절을 참조하십시오.

조종사 및 우주선 정보 (자세한 내용은 4절 참조)

TARGET STATUS MENU (목표물 상태 메뉴, 4절 참조)

조종사가 가까이에 있는 모든 물체를 모니터링하고 분석할 수 있습니다.

- Closest Enemy(가장 근접한 적군)
- Hail(정체 확인)
- Cargo Scanner/Tractor Beam (스캐너/견인 광선)
- Formation Members(편대 구성원)
- Switch to Target (현재 목표물로 전환)
- Switch to Contact List (접촉 대상 목록으로 전환)

WEAPONS CONTROL MENU (무기 관리 메뉴, 4절 참조)

조종사가 무기를 선택하고 수리 장비를 설치할 수 있습니다.

- Use Nanobots(나노봇 사용)
- Use Shield Battery (방어막 배터리 사용)

조종사 무기 목록

SHIP STATUS DISPLAY(우주선 상태 표시, 4절 참조)

조종사가 우주선의 기본 시스템을 모니터링할 수 있습니다.

- Thruster Reserves Level (반동 추진 엔진 보유 수준)
- Available Power (남아있는 에너지)
- Ship Speed (우주선 속도)
- Collect Loot(노획물 수집)
- Player Shield Status(플레이어 방어막 상태)
- Player Ship Hull Health(플레이어 우주선 선체 상태)

Freelancer 설치

Freelancer CD를 CD-ROM 드라이브에 넣고 화면에 나타나는 지시를 따릅니다.

Freelancer 설치 프로그램이 자동으로 실행되지 않으면 다음과 같이 합니다.

1. 시작 메뉴에서 **실행**을 클릭합니다.
2. D:\setup.exe를 입력합니다. D는 CD-ROM 드라이브입니다.
3. Setup(설치) 화면에서 **Install (설치)**를 클릭한 후 화면에 나타나는 안내를 따릅니다.

주 메뉴

주 메뉴에는 다음과 같은 옵션이 있습니다.

NEW GAME (새 게임) 새 게임을 시작합니다.

LOAD GAME (게임 불러오기) 이전에 저장한 게임을 불러옵니다.

MULTIPLAYER (멀티 플레이)
Multiplayer Mode(멀티 플레이 모드)에서 게임을 시작합니다.

OPTIONS (옵션)
그래픽, 오디오 및 키보드 기능 키를 수정하거나 점수를 봅니다.

EXIT (끝내기) 게임을 마치고 바탕 화면으로 돌아옵니다.

게임 메뉴

게임 메뉴(비행 중, 기지 내, 또는 멀티 플레이 모드)에서는 Save Game (게임 저장) 등 조금 다른 옵션을 제공합니다.

게임을 수동으로 저장하기

1. **F1** 키를 누릅니다.
2. **Save Game(게임 저장)**을 클릭합니다.
3. 게임 제목이나 설명을 입력한 다음 **Enter** 키를 누릅니다.

게임이 진행되는 동안 주기적으로 플레이어의 상태와 위치가 자동 저장됩니다.

참고: 우주 공간에 있거나 MULTIPLAYER MODE(멀티 플레이 모드)에 있을 때는 수동으로 게임을 저장할 수 없습니다.



자유 방위대의 기본 수칙

경고: 이 설명서에는 기밀로 보호되는 기술 정보가 들어 있으며 이러한 정보의 외부 반출은 Liberty Security Privacy Act(Title 12, LADSF Sec. 2132, et seq.)를 위반하는 행위입니다. 따라서 이 법을 위반한 사람은 처벌을 받게 됩니다.

Trent(트렌트),
우주에서 한몫을 챙기기 위해 브레토니아를 떠나는 길인가? 부디 몸 조심하라. 우주에는 당신처럼 순수한 마음으로 길을 나섰다가 정처 없이 행성을 떠돌아다니는 비참한 범죄자들이 많다. 그리고 범죄자들 외에 반란군과 정부도 그들 못지 않게 부패해 있다.
이 자유 방위대 교본을 충분히 숙지하라. 이 교본은 맨해튼에서 조금 떨어진 저지 데브리스 필드에서 한 정보원으로부터 입수한 것이다. 오랜 세월이 흘렀고 LSF는 일부 정보에 대해 정확하게 알려 주지 않아 힘들었지만 할 수 있는 한 많은 정보를 담았다. 이 교본은 당신 같은 자들이 행성에서 정처 없이 떠돌지 않도록 길을 밝혀 주는 길잡이가 될 것이다.
리즈에서,

리차드 W. 토비아스

1 LSF 규약 소개

LSF에 오신 것을 환영하며 축하드립니다! 여러분은 최신의 비행 및 전투 방법에 필요한 기술과 재능, 자질을 이미 고루 갖추고 그 우수성을 인정받았습니다. 그러나 자유 방위대(LSF)에서 진정으로 가치를 두고 있는 기질은 배워서 얻을 수 있는 것이 아닙니다. 이는 타고 나는 것으로 뛰어난 전투원들 사이에서도 단연 돋보이는 자신만의 기질입니다. 또한 개인적인 이익은 한 차원 높은 정의의 법, 즉 우리 모두보다 더 위대한 자유 방위대에 종속됩니다.



취지 설명

이 교본의 목적은 미래의 조종사가 LSF 규약과 전술, 기술에 익숙해지도록 하는 데 있습니다. 이 분야에서는 이론보다 실전 경험이 더 중요하다는 점을 LSF도 잘 알고 있으므로 각각의 조종사들은 다른 조직에 비해 훨씬 더 엄격한 필수 조건을 갖추도록 요구됩니다. 따라서 전투 시나리오에 들어가기 전에 먼저 LSF의 기본 지침을 철저하게 이해해야 조종사로서 성공할 수 있습니다. 이 교본의 1절은 기지에 있는 동안 LSF 장교로서 갖추어야 할 바람직한 자세를 설명합니다.

주의 사항: 이 교본에 명시된 LSF 규약을 준수하지 않았을 경우 연방법에 따라 처벌을 받을 수 있습니다.

기지 HUD

기지나 우주 정거장 또는 기타 고정된 물체에 있을 때 나타나는 HUD입니다.





기지 원칙

Sirius Sector(시리우스 섹터)의 여러 기지를 여행할 때는 다음과 같은 곳을 이용하게 됩니다

LAUNCH PAD(발사대) Launch Pad(발사대)로 돌아올 수 있습니다. 이곳에서 Launch to Space(우주선 발사) 아이콘을 클릭하면 우주를 향하여 출발할 수 있습니다. 실제 Launch Pad(발사대) 아이콘은 장소에 따라 이 그림과 다를 수 있습니다.

BAR(바) 각 점령지의 여러 사람들과 만나 중요한 정보나 유용한 소문을 주고 받고 돈벌이가 되는 일거리를 찾을 수 있는 곳입니다. 바에는 더 많은 기회와 정보를 제공하기 위하여 일반적으로 Job Boards(임무 게시판)과 News Monitors(뉴스 모니터) 기능이 있습니다.

트렌트: 바에 오는 사람 중에는 도전을 통해 당신의 평가를 깎아내리려는 자도 있다.

COMMODITY TRADER(필수품 거래소) 식량, 연료, 산소, 의약품 및 기타 품목을 구입 또는 판매할 수 있습니다. 여기에서 불법으로 물품을 거래하는 경우도 있습니다.

EQUIPMENT DEALER(무기 거래소) 무기와 장비를 구입 또는 판매할 수 있으며 우주선을 수리할 수도 있습니다.

SHIP DEALER(우주선 거래소) 우주선을 거래할 수 있습니다. LSF의 기본 전투기인 Liberty Light Fighter는 맨해튼, 로스앤젤레스, 덴버, 휴스톤에서 구입할 수 있습니다.

트렌트: 시리우스 섹터에서 구입할 수 있는 40여 종의 우주선 중에서 수행할 임무에 맞는 우주선을 선택하라. 화물선은 거래를 할 때는 편리하지만 소규모 접전에서는 거대한 전투기를 상대로 공격할 수 없으므로 적합하지 않다.

구입 및 판매

무기, 장비, 필수품 및 우주선 거래와 관련된 LSF 규약은 다음과 같습니다. 해당 거래소(필수품, 장비 또는 우주선)로 가서 판매자(또는 판매자 아이콘)을 클릭하면 거래 창이 열립니다. 왼쪽 Inventory(적재 품목) 패널에는 자신이 갖고 있는 품목이 항목별로 분류되며, 오른쪽 Dealer(거래소) 패널에는 거래소에 있는 품목이 항목별로 분류됩니다. 또한 가운데 패널에는 양쪽 목록에서 선택된 품목의 가격과 수량이 표시되며, 아래쪽 패널에는 각 품목에 대한 정보가 제공됩니다. 구입 자금이나 화물 탑재 공간, 필요한 기술 수준이 있으면 Dealer(거래소)의 목록에서 품목을 선택하십시오. 그와 반대로 물건을 팔려면 자신의 Inventory(적재 품목) 패널에서 품목을 선택하십시오.



공급업자 간의 구매 차액이 표시됩니다.

Equipment Dealers(무기 거래소)

우주선 외부에 탑재해야 하는 품목을 구입할 때는 탑재 단추가 Inventory(적재 품목) 패널의 품목 그림 위에 나타납니다(앞 페이지 그림 참조). 이 단추가 잠겨 있을 때는 품목이 제대로 탑재된 것이며 그렇지 않을 때는 화물칸에 저장된 채로 있는 것입니다. 바로 사용할 수 있는 탑재 장비는 모두 Inventory(적재 품목) 패널의 위쪽에 표시되고 탑재되지 않은 무기들은 아래쪽에 표시됩니다.

Commodity Traders(필수품 거래소)

필수품을 구입할 때는 가운데 패널에서 슬라이더 막대를 사용하여 필요한 수량을 선택할 수 있습니다. 구입 자금과 화물 탑재 공간에 따라 최대로 구입할 수 있는 수량이 달라집니다.

Ship Dealers(우주선 거래소)

일반적으로 우주선을 거래할 때는 현재 화물칸에 있는 물품들은 자동으로 옮겨집니다. 간혹 옮겨지지 않은 품목이 있으면 Dealer(거래소) 패널에 표시되고 거래가 끝났을 때 팔리게 됩니다. 옮겨지지 않은 품목을 실으려면 화물칸의 일부 품목을 없애 공간을 확보해야 합니다.

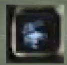
> > >

트렌트: 거래소에서 거래할 때 사기를 당할 수도 있다. 구입 또는 판매하는 필수품 옆에 있는 상자의 색을 확인하여 거래소 쪽의 가격과 은하계 평균 가격을 비교하라. 이 상자가 노란색이면 평균 가격이고, 초록색이면 유리한 가격, 빨간색이면 지나치게 비싼 가격이다. 물건을 팔 때는 물건 옆에 표시된 색을 통해 자신이 제시한 가격이 적절한지 알 수 있다.

< < <

그 밖의 물품 획득 방법

물품을 거래소에서만 구할 수 있는 것은 아닙니다. 무기나 필수품을 가끔은 다른 곳에서 끌어올 필요도 있습니다. 채굴이 가능한 지역에 있는 소행성에 무기를 발사를 하면 안에 있던 물질이 그대로 밖으로 드러납니다. 이때 **B**를 누르면 주변에 있는 사용 가능한 모든 품목들을 끌어올 수 있습니다. 이 작업은 다음 아이콘으로 수행할 수도 있습니다.



COLLECT LOOT(노획물 수집) 사용 가능한 영역의 모든 노획물을 끌어옵니다.



TRACTOR BEAM(견인 광선) 특정한 품목을 끌어옵니다. 이 작업을 하려면 화면상이나 Target Status(목표물 상태) 목록에 표시된 품목을 선택한 다음 아이콘을 선택하십시오.

트렌트: 적의 우주선을 파괴한 후에는 건질 만한 노획물이 없는지 주변을 둘러 보라. 이러한 노획물을 가지려면 화물칸의 공간 확보를 위해 갖고 있던 일부 품목을 버려야 할 수도 있다.

임무 원칙

LSF 조종사는 바에 오는 손님을 통하여 임무를 받거나 그곳에서 임무 게시판에 게시된 제안을 받아들일 수 있습니다. 임무 제안은 거절할 수 있으며 언제든지 나중에 돌아와서 그 제안을 받아들일 수도 있습니다. 그러나 일단 받아들인 임무는 완수해야 하며 그렇지 못할 때는 평가에 나쁜 영향을 주게 됩니다. 자세한 내용은 5절 "플레이어 상태"를 참조하십시오.

일단 임무를 받아 우주로 출발하면 mission briefing(임무 브리핑) 창이 나타납니다. 왼쪽 패널에는 지금 당장 완수해야 할 목표가 표시되고 가운데 패널에는 주위 영역에 대한 정보와 함께 다양한 Nav Map(항해 지도)이 표시됩니다. 오른쪽 패널에는 임무 목표, 난이도 평가 및 보수에 대한 정보가 표시됩니다. 이 내용을 주의 깊게 살펴 본 다음 **Continue**(계속)를 클릭하십시오. 경우에 따라 **Abort Mission**(임무 중단)을 클릭할 수도 있지만 자신의 평가에 나쁜 결과를 줄 수 있음에 유의해야 합니다.

2 비행의 기초

이 절에서는 자유 연맹 전투 조종사에게 유용한 최상의 조작법 및 전략 정보를 제공합니다. 이러한 조작법과 실전 규칙을 엄격하게 준수해야 자유 방위대에서 오랫동안 경력을 쌓고 보수도 많이 받을 수 있습니다.



브레토니아, 리버티, 쿠사리, 라인랜드 등에서 사용되는 모든 우주선은 두 가지 기본 동작 시스템을 사용합니다.

Free-Flight(자유 비행) 모드

조종사가 우주선의 모든 움직임과 기능을 통제할 수 있습니다.



Maneuver(자동 조종) 모드

우주선에 탑재된 컴퓨터가 특정 비행 모드를 자동으로 수행합니다.

Free-Flight(자유 비행) 모드

조종

마우스를 이용하여 우주선을 조종하는 방법에는 두 가지가 있습니다. 첫 번째는 마우스 왼쪽 단추를 클릭한 채로 움직이는 방법으로 다양한 HUD 기능을 손쉽게 사용할 수 있습니다. 두 번째는 마우스 단추를 클릭할 필요 없이 마우스만 움직여서 우주선을 조종하는 방법입니다. 자신의 비행 스타일에 가장 잘 맞는 조종법을 선택하면 되는데, **스페이스 바**를 누를 때마다 두 가지 방법을 번갈아 선택할 수 있습니다.

트렌트: 나는 개인적으로 클릭한 채로 움직이는 조종 방법을 좋아한다. 무기를 발사하느라 왼쪽 마우스 단추를 너무 눌러 힘들 때만 제외하고....

속력 제어

우주선의 속도는 여러 방법으로 조정할 수 있습니다.

THROTTLE(엔진 출력) 엔진 출력을 높이려면 **W** 키를 누르고 낮추려면 **S** 키를 누릅니다. 또는 마우스 휠을 올리거나 내려도 됩니다.

CRUISE ENGINES(순항 엔진) 우주선의 속도를 급격하게 높이려면 Maneuver(자동 조종) 아이콘 아래에 있는 Cruise(순항) 아이콘을 클릭하거나 **Shift+W**를 누릅니다. 단, 순항 엔진이 가동되고 있을 때는 무기를 발사할 수 없습니다.

AFTERBURNER(애프터버너) 우주선의 애프터버너를 가동시켜 속도를 급격하게 높이려면 **Tab** 키를 누릅니다. 애프터버너는 연소 시간이 제한되어 있으며 끝나면 재충전을 해야 합니다..

고급 엔진 출력 제어

왼쪽 또는 오른쪽으로 이동하여(**A** 키 또는 **D** 키 사용) 우주선을 양 옆으로 움직이면서 다가오는 장애물을 피할 수 있습니다. 또한 엔진 멈춤(**Z** 키 사용)을 통하여 방향을 선회하는 데 전진 추진력을 활용할 수 있습니다. 이 외에도 역방향 추진력을 가동시키면(**X** 키 사용) 후방 엔진이 점화되어 뒤쪽으로 움직일 수 있습니다.

우주선이 Free Flight(자유 비행) 조종법대로 움직이지 않는다면 아직 Maneuver Mode(자동 조종 모드) 상태에 있는 것입니다. 이때는 Free Flight 아이콘을 누르거나 Shift+Esc를 누르십시오.

Maneuver(자동 조종) 모드

Maneuvers는 Trade Lane(교역로) 또는 Jump Gate(점프 게이트)와의 도킹, 우주선 또는 우주선 그룹의 편대 합류 등 특정한 임무를 위해 설계된 자동 조종 기능입니다. 화면상의 목표물을 클릭하거나 Target Status Menu(목표물 상태 메뉴)의 Contact List(접촉 대상 목록)에서 목표물을 클릭한 후 Maneuver Menu(자동 조종 메뉴)에서 해당 아이콘을 클릭하십시오. 자동 조종을 취소하려면 Free Flight 아이콘을 클릭하거나 **Esc** 키를 누릅니다.

> > >

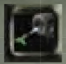
트렌트: Maneuver(자동 조종) 기능은 상황에 따라 사용해야 한다. 한 행성에서 Formation(편대) 이동을 사용할 경우 너무 많은 로그가 발생하게 된다.

< < <

다음 Maneuver(자동 조종) 아이콘을 클릭하면 옆에 설명된 동작을 시작할 수 있습니다.



GO TO (이동) 우주선이 물체를 자동으로 피하면서 정해진 목적지를 향해 나아갑니다.



DOCK (도킹) 우주선이 행성, 기지, 우주 정거장 등에 착륙합니다. Trade Lanes(교역로) 및 Jump Gates(점프 게이트)를 도킹하면 빠른 속도로 여행할 수 있습니다.



FORMATION (편대) 우주선이 다른 우주선이나 우주선 그룹과 연결되어 동일한 속도에 맞춰 동일한 목적지를 향해 나아갑니다

이러한 자동 조종을 활성화하려면 화면상이나 Target Status Menu(목표물 상태 메뉴)에서 자동 조종을 수행할 대상 물체를 클릭한 다음 해당 Maneuver(자동 조종) 아이콘을 클릭합니다.

웨이포인트 및 최적 경로

임무 수행에 필수적인 웨이포인트는 자동으로 설정되며 화면상에 자주색 다이아몬드로 나타납니다. 직접 그곳까지 비행해 갈 수도 있고, 웨이포인트를 클릭하거나 Target Status Menu(목표물 상태 메뉴)에서 해당 항목을 선택한 다음 **Go To**(이동)를 클릭해도 됩니다.

임무 수행 시 웨이포인트가 없으면 자체적으로 웨이포인트와 최적 경로를 설정할 수 있습니다. 이 옵션을 사용하면 우주선이 시스템 내에서 자동으로 여러 Trade Lane(교역로) 점프를 포함하여 목적지로 갈 수 있는 다양한 경로가 도표로 나타납니다.



SET WAY POINTS (웨이포인트 설정) 화면상에 자주색 다이아몬드 모양의 선택 가능한 목표물이 만들어집니다.

웨이포인트 설정하기

1. Neural Net(신경망)의 Nav Map Menu(항해 지도 메뉴)에 있는 지도에서 원하는 목적지를 클릭합니다.

   그러면 작은 아이콘 그룹이 나타납니다.

2. Set Way Point(웨이포인트 설정) 아이콘을 클릭합니다.

   자주색 다이아몬드 모양의 웨이포인트가 지도와 HUD에 나타납니다.

3. 이 다이아몬드를 클릭하여 목표물로 선택한 다음 **Go To**(이동)를 클릭합니다.



SET BEST PATH (최적 경로 설정) 우주선이 선택된 목표로 가장 빨리 갈 수 있는 경로를 보여줍니다.

최적 경로를 설정하려면 위의 웨이포인트 설정과 동일한 절차를 따르면 됩니다. 그러나 Nav Map(항해 지도)에서 Set Way Point(웨이포인트 설정) 아이콘 대신 Set Best Path(최적 경로 설정) 아이콘을 클릭해야 합니다. 그런 다음 나머지 단계를 그대로 따르십시오. 경로는 화면상에 여러 개의 웨이포인트로 나타나며 Nav Map/Mission Log (항해 지도/임무 기록) 지도에서는 번호가 매겨진 웨이포인트가 여러 개의 자주색 줄로 나타납니다.

참고: 경로 및 웨이포인트를 지우려면 Nav Map(항해 지도)로 돌아 가거나 Clear Best Path(최적 경로 지우기) 또는 Clear Way Point(웨이포인트 지우기) 아이콘을 클릭하면 됩니다. Nav Map(항해 지도)에 대한 자세한 내용은 5절을 참조하십시오.

3 점프 게이트 및 교역로

LSF 조종사는 태양계 내부 여행을 위한 Trade Lane(교역로)과 다른 태양계 간의 여행을 위한 Jump Gate(점프 게이트)를 사용하면 먼 거리를 빠르게 여행할 수 있습니다.

Trade Lane(교역로) 자동 조종 시 Trade Lane(교역로)과의 Dock(도킹)을 사용하면 시스템 내에서 행성과 우주 정거장, 기타 물체 사이를 빠르게 옮겨 다닐 수 있습니다. 수동으로 Trade Lane(교역로)을 빠져 나가려면 아무 곳에서나 Free Flight(자유 비행) 아이콘을 클릭하십시오.

Jump Gate(점프 게이트) 자동 조종 시 Jump Gate(점프 게이트)와의 Dock(도킹)을 사용하면 Trade Lane(교역로)을 사용하는 것보다 훨씬 먼 거리를 빠르게 이동할 수 있습니다. Jump Gate(점프 게이트)는 행성 시스템 간을 여행할 수 있는 유일한 방법입니다.

트렌트: 빠르게 이동할 수 있는 또 다른 방법으로는 Jump Hole(점프 홀)이 있다. Jump Hole(점프 홀)은 전 지역에서 발견되므로 여기서는 따로 LSF에서는 따로 설명하지 않겠다. 이것으로 Liberty(리버티)의 강력한 Jump Gate(점프 게이트)를 이용하는 것과 같은 효과를 얻을 수도 있다.



주요 명령



Legend (범례)

파란색 텍스트 = Shift+(해당 키)

빨간색 텍스트 = Ctrl+(해당 키)

- Neural Net(신경망)
- Equipment(장비)
- Multiplayer Mode(멀티 플레이 모드)
- Movement(동작)
- 사용하지 않는 일반 키

4 전투의 기초

우주선의 작동 방법을 충분히 익히고 난 후 LSF 조종사 훈련에서 중요한 부분을 차지하는 무기와 전술에 이 내용을 적용해야 합니다. 이 프로그램에는 두 가지 기본 전투 구성 요소, 즉 공격 전략 및 방어 전략이 있습니다.



공격 전략

공격 무기로는 에너지 발사 무기, 미사일 및 어뢰가 있습니다. 가능한 한 최고 성능의 무기를 우주선에 장착하십시오. 그러나 상황에 따라 가장 적합한 무기의 종류가 다르므로 무기를 구입하기 전에는 항상 제원을 확인해야 합니다.

에너지 발사 무기

에너지 발사 무기는 LSF 조종사들이 가장 많이 사용하는 무기입니다. 미사일이나 기뢰와는 달리 이 무기는 우주선의 엔진 파워를 통해 재충전하여 계속 사용할 수 있습니다. 마우스 오른쪽 단추를 클릭하면 무기가 발사됩니다. 그러나 무기의 종류에 따라 발사 속도 등에 있어 조금씩 차이가 있습니다. 예를 들어, 플라스마 무기는 발사 속도가 느리지만 파괴력이 크며 레이저는 그와 반대입니다. 또한 소모되는 에너지량과 사정거리도 무기의 종류에 따라 다릅니다.

미사일과 어뢰

MISSILES(미사일) 조종사는 구입할 수 있을 때 빨리 무기 거래소에서 미사일을 구입해야 합니다. 미사일은 신중하게 사용해야 하며 어뢰와 함께 LSF의 조종사들이 사용하는 무기 중 가장 치명적인 무기입니다. 자동 유도 미사일은 민첩한 목표물에 적합하지만 기본 미사일에 비해 파괴력이 떨어집니다. 미사일을 발사하려면 Q 키를 누르십시오.

TORPEDOES(어뢰) 어뢰는 매우 엄청난 피해를 줄 수 있으나 속도가 느려 적의 반격을 받을 수 있다는 약점이 있습니다. 이 무기는 움직이지 않는 대상을 파괴하는 데 가장 적합합니다. Weapons List(무기 목록)에서 torpedo(어뢰)를 선택한 다음 마우스 오른쪽 단추를 클릭하여 발사하거나 간단히 Shift+Q만 누르십시오.

Cruise Disruptors(순항 방해 장치)

순항 방해 장치는 무기로서의 파괴력은 거의 없습니다. 그 대신 상대 우주선의 순항 엔진을 교란시켜 공격을 피하기 어렵게 만드는 용도로 설계되었습니다. Weapons List(무기 목록)에서 cruise disruptor(순항 방해 장치)를 선택한 다음 마우스 오른쪽 단추를 눌러 발사하거나 간단히 Shift+E를 누르면 됩니다.

Mines(기뢰)

기뢰를 제대로 사용하면 추격해오는 적기를 공격하고 방해하여 적기의 추격으로부터 벗어날 수 있습니다. 기뢰는 다양한 자동 유도 기능을 갖고 있으나 적군과 아군을 구분하지 않고 가장 가까운 목표물을 향해서만 날아가므로 이 무기를 발사할 때는 주의해야 합니다. 이 무기를 발사하려면 E 키를 누르십시오.

발사

조준 가능한 물체 위로 조준원을 옮기면 조준원의 색이 빨간색으로 바뀝니다. 그러나 아군일 때는 초록색으로 바뀝니다. 최적의 발사 시점이 되었을 때는 조준원이 회전하기 시작합니다. 또한 HUD에서는 물체의 속도와 궤도를 계산하는 빨간색 십자선을 투영합니다. 따라서 간단히 조준원을 십자선으로 이동하여 발사하면 됩니다.

색으로 구분

우주선은 색이 표시된 목표물 추적창(화면상의 목표물)과 화살표(화면 외의 목표물)를 사용하여 잠재적인 목표물을 자동으로 식별합니다. 이렇게 하면 적군, 아군 및 중립적 상대를 쉽게 구별할 수 있습니다.

초록색 = 아군

흰색 = 중립적 상대

빨간색 = 적군

노란색 = 연락선 또는 정거장(Contact List(접촉 대상 목록)에서 서로 간의 통신은 "talking head(상호 연락)" 아이콘으로 표시)

분홍색 = 자신의 그룹에 속하는 플레이어(멀티 플레이 모드)

자주색 = 자신의 그룹에 속하지 않는 플레이어(멀티 플레이 모드)



조준 화살표 및 목표물 추적창

색으로 구분되는 화살표와 목표물 추적창은 여러 목표물에 대한 다양한 정보를 제공합니다.

화살표: HUD는 전투 영역에서 화면 밖의 모든 적군의 물체를 작은 빨간색 화살표로 표시합니다. 현재 선택된 목표물이 시야에서 사라지면 큰 화살표로 표시됩니다.

목표물 추적창: 우주선을 비롯한 화면상의 목표물들은 목표물 추적창 안에 나타나며 우주선 상태와 거리 외에도 조종사 이름, 등급, 능력 등의 정보가 표시됩니다.

참고: 임무 수행 시 매우 중요한 역할을 하는 목표물의 경우 목표물 추적창과 화살표의 모양이 일반적인 목표물 추적창이나 화살표의 모양과는 다르게 표시됩니다.



Target Status Menu(목표물 상태 메뉴) 사용

이 메뉴에서는 선택 여부와 상관 없이 모든 물체를 확인하고 물체와의 거리를 계산하며 조종사에게 상대방의 정체와 무기 정보를 알려 줍니다. 적군의 물체가 사정 거리 안에 들어 오면 이름별로 Contact List(접촉 대상 목록)에 나타납니다. 다음 아이콘을 클릭하면 옆에 설명된 기능을 작동시킬 수 있습니다.



CLOSEST ENEMY(가장 근접한 적) 가장 근접한 적이 자동으로 선택됩니다.

HAIL(정체 확인) 영역 내에서 통신이 가능한 물체를 선택한 경우 접촉을 통해 정체를 확인합니다.

CARGO SCANNER(스캐너) 선택된 우주선이나 물체의 화물을 검사합니다.

FORMATION MEMBERS(편대 구성원) 편대에 속하는 모든 우주선이 표시됩니다.

TRACTOR BEAM(견인 광선) 우주선 외부의 물체를 견인하여 화물칸에 저장합니다.

Switch to Target(현재 목표물로 전환)

이 메뉴에서는 선택된 목표물에 대한 자세한 정보를 제공합니다. 목표물에 대한 도식화된 다른 정보를 보려면 Contact List(접촉 대상 목록)에서 목표물을 두 번 클릭하십시오.

> > >

< < <

Switch to Contact List(접촉 대상 목록으로 전환)

이 목록은 근접한 모든 물체의 자세한 분석 자료를 제공하고 주변의 거의 모든 대상에 대한 자료를 수집할 수 있는 다양한 아이콘을 표시합니다. 다음 아이콘을 클릭하면 옆에 설명된 동작을 시작할 수 있습니다.

IMPORTANT(주요 정보) 현재 선택된 물체, 임무 웨이포인트, 적의 우주선 등 해당 영역에서 가장 중요한 정보가 표시됩니다.

SHIPS(우주선) 수천 킬로미터 범위 내에 있는 모든 우주선이 표시됩니다.

SOLARS(태양계) 우주 정거장, 점령지, 행성 등 도킹할 수 있는 위치가 표시됩니다.

LOOT(노획물) 넓은 영역에 걸쳐 노획할 수 있는 모든 물건들이 표시됩니다.

ALL(모든 정보) 행성, 우주선, 우주선 제작소 등 가까이에 있는 모든 물체가 표시됩니다. 아무 아이콘이나 클릭하여 기본 정보를 표시한 후 Target Information(목표물 정보) 아이콘을 클릭하면 자세한 분석 자료를 볼 수 있습니다.

트랜트: 적들을 항상 정면에 놓고 공격하라. 적이 등 뒤에서 공격해오면 V 키를 눌러 카메라 시점을 뒤쪽으로 향하게 한 뒤 적을 향해 기회를 여러 차례 발사라. 회전 포탑이 설치되어 있는 경우 H 키를 눌러 카메라 시점을 포탑으로 바꾸면 적들이 다른 각도에서 대공 포화를 받게 된다.

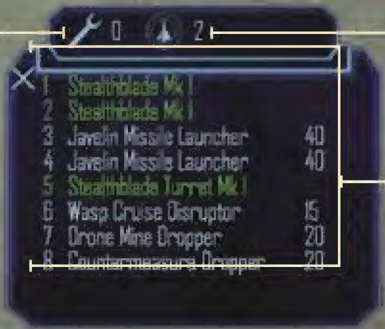
방어 전략

우주선의 물리적 상태를 주의 깊게 모니터링해야 합니다. 예를 들어, 선체에 피해를 입은 경우 빨리 수리하지 않으면 곧바로 우주선이 폭발할 수 있습니다. 항상 Ship Status Display(우주선 상태 표시)를 지켜보면서 남아있는 에너지, 방어막 상태, 선체 상태 등을 점검하십시오.



Weapons Control Menu(무기 관리 메뉴)

Weapons Control Menu에는 우주선에 있는 모든 종류의 무기가 표시됩니다. 이 목록에서 무기를 클릭하면 해당 무기를 설정 또는 해제할 수 있고 해당 무기의 단축키를 사용할 수도 있습니다. 또한 이 메뉴에서는 매우 중요한 두 가지 방어 옵션인 방어막 배터리와 나노봇을 제공합니다.

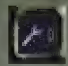


> > >

< < <



SHIELD BATTERIES(방어막 배터리) 방어막은 파괴되지만 않으면 재충전이 가능합니다. 그러나 방어막 수준이 낮은 상태에서 계속 적의 공격을 받으면 선체가 손상될 수 있습니다. 이러한 상황에서는 방어막 배터리를 사용하여 순식간에 방어막을 재충전할 수 있습니다. 이러한 작업을 하려면 F 키를 누르거나 Weapons Control Menu(무기 관리 메뉴)에서 Use Shield Battery(방어막 배터리 사용) 아이콘을 클릭합니다.



NANOBOTS(나노봇) 방어막과는 달리 선체는 자동으로 재생되지 않습니다. 비행 중 손상된 선체를 수리하려면 기본적인 우주선 수리 능력을 가진 작은 인공 유기체인 나노봇을 사용하십시오. 나노봇을 사용하려면 G 키를 누릅니다.

참고: 사용할 수 있는 방어막 배터리와 나노봇의 수는 각 아이콘 옆에 표시됩니다. 그리고 우주선에 실을 수 있는 양은 비행 중인 우주선의 종류에 따라 달라집니다.

트렌트: 기지로 돌아올 때 우주선에 이상이 있으면 스패너 공구 모양의 아이콘이 Maneuver Menu(자동 조종 메뉴)에 나타난다. 그러면 이 아이콘을 클릭하여 직접 equipment dealer(무기 거래소)로 가서 수리하라.

또 다른 방어 옵션에는 대응 무기를 사용하는 방법이 있습니다. 전자식으로 내장된 이 소형 장치는 적의 유도 시스템을 속여서 다른 물체를 추적하도록 설계되었습니다. 따라서 이 장치는 미사일과 어뢰의 공격을 막는 데 특히 유용합니다. 대응 무기를 발사하려면 Weapons Control Menu(무기 관리 메뉴)에서 Countermeaure(대응 무기)를 선택하거나 C 키를 누릅니다.

5 Neural Net(신경망)

Neural Net은 적진의 지도와 당면한 임무 목표 등 주어진 상황에 맞게 즉각적인 정보를 제공하는 LSF 데이터베이스로 직접 연결할 수 있도록 해줍니다. Neural Net은 5개 부분 즉, Neural Net Log(신경망 기록), Nav Map/Mission Log(항해 지도/임무 기록), Inventory(적재 품목), Player Status(플레이어 상태) 및 Current Information(현재 정보)로 구성됩니다.



Neural Net Log(신경망 기록)

현재와 미래의 임무 정보, 개인 기록 등을 표시합니다. 이때 개인 기록은 경력이 높아지면 갱신됩니다.

Nav Map/Mission Log(항해 지도/임무 기록)

Nav Map/Mission Log(항해 지도/임무 기록) 아이콘을 클릭하면 해당 시스템 내에서 우주선의 위치를 보여 주는 창이 열립니다. 이때 자신의 위치는 가운데 패널에서 깜박이는 우주선 아이콘으로 표시됩니다. 지도에서 좀 더 자세히 보고 싶은 부분을 클릭하면 크기가 더욱 확대되고 거기서 해당 아이콘을 클릭하면 웨이포인트나 최적 경로를 설정할 수 있습니다. 또한 물체를 선택하거나 선택된 물체에 대한 자세한 정보를 얻을 수도 있습니다.



참고: Political Map(정치적 지도) 및 Patrol Path Map(정찰 경로 지도)에서 Neutral Zones(중립 지역), Friendly Zones(우호 지역) 및 Hostile Zones(적대 지역) 아이콘을 클릭하면 인접한 영역에 대한 자세한 정보를 얻을 수 있습니다.

Nav Map(항해 지도)에는 클릭할 수 있는 다음 옵션들이 표시됩니다.

UNIVERSE MAP(우주 지도) 시리우스 섹터의 알려진 모든 행성 시스템이 표시되며, 특정한 지역을 확대하여 자세한 내용을 알 수 있는 옵션이 제공됩니다.

TOGGLE LABELS(이름 표시/숨기기) 인접한 Jump Gates(점프 게이트), 행성, 우주선 제작소, 우주 정거장 등의 이름이 표시됩니다.

PILOT LOCATION(조종사 위치) Universe Map(우주 지도)에서 다른 시스템을 찾고 있을 경우 인접한 시스템 지도로 되돌아 옵니다.

PHYSICAL MAP(일반 지도) 현재 태양계의 기본 지도가 표시됩니다.

POLITICAL MAP(정치적 지도) 조종사가 특정 영역에서 위험 요소가 있는 지역을 살펴볼 수 있습니다.

PATROL PATH MAP(정찰 경로 지도) 공격 목적이나 은밀한 작전을 위하여 아군이든 적군이든 알려진 모든 NPC 정찰 경로가 표시됩니다.

MINEABLE ZONES MAP(채굴 가능한 지역 지도) 유용한 물질들이 있을 만한 근처 영역들이 표시됩니다.

BASE LIST(기지 목록) 우주에서 발견된 모든 기지가 표시됩니다.

> > >

< < <

각 지도에서 최적 경로와 웨이포인트를 설정하거나 지울 수 있으며, 특정한 물체를 목표물로 선택하거나 목표물에 대한 정보를 얻을 수 있습니다. 또는 점프 게이트나 점프 홀을 목표물로 선택하여 시스템 지도를 볼 수도 있습니다. 방법은 해당 지도에서 관심이 있는 특정 지역을 클릭한 다음 해당 아이콘을 클릭하면 됩니다.

- Zoom In/Out (확대/축소)
- Information(정보)
- Set Best Path (최적 경로 설정)
- Target Object (목표물)
- Jump to System (태양계 이동)

참고: Nav Map/Mission Log(항해 지도/임무 기록)의 Legend(범례) 옵션은 색상에 따른 물체의 구분과 화면상의 아이콘에 대해 설명합니다.

트렌트: 대부분의 시스템은 우주선이 실제로 통과하거나 가지에서의 접촉을 통하여 해당 시스템에 대한 정보를 입수해야만 지도에 나타난다.

Inventory(적재 품목)

이 메뉴에서는 다음 항목을 포함하여 우주선에 적재된 모든 품목을 점검할 수 있습니다.

WEAPONS(무기) 모든 무기 및 무기 제원이 표시됩니다.

AMMUNITION(탄약)
사용할 수 있는 모든 탄약 및 탄약 제원이 표시됩니다.

EXTERNAL EQUIPMENT(외부 장비) 방어막과 회전 포탑 등 사용할 수 있는 모든 외부 장비가 표시됩니다.

INTERNAL EQUIPMENT(내부 장비) SHIELD BATTERIES(방어막 배터리)와 NANOBOTS(나노봇) 등 사용할 수 있는 모든 내부 장비가 표시됩니다.

COMMODITIES(필수품)
노획한 장비를 포함한 우주선의 모든 필수품이 표시됩니다.

Player Status(플레이어 상태)

LSF에서 평가는 정말 중요합니다. 임무에 실패하거나 아군을 파괴하면 자신의 평가에 나쁜 영향을 미치게 됩니다. 현재 자신의 등급을 알아 보려면 Current Level(현재 등급)을 확인하십시오. 이러한 등급은 경력을 쌓고 잠재적인 위협을 무사히 극복하면 점차 올라가게 됩니다. Multiplayer Mode(멀티 플레이 모드)에서 자신의 등급은 우주선과 무기, 점수를 포함한 실제적인 가치에 따라 결정됩니다. Current Worth(현재 가치)에서는 이러한 실제적인 가치를 계산하며 Next Level Requirement(다음 등급 요건)에서는 등급을 올리는데 필요한 조건들을 알려 줍니다.

위의 설명은 Player Status Menu(플레이어 상태 메뉴)에서 볼 수 있는 정보의 종류를 단지 일부만 예로 든 것입니다.

Current Information(현재 정보)

우주에 있든 기지에 있든 현재 위치의 주변 정보가 표시됩니다.

결론

LSF의 기본 방침에 대한 결론입니다. 다시 한번 Liberty Security Force(자유 방위대)에 오신 것을 환영하고 축하드립니다. 여러분의 끊임 없는 헌신 덕분에 Liberty(리버티)의 모든 주민들과 연맹 지역들은 자유롭고 순조로운 생활을 누리고 있습니다. 조종사들에게 감사드리며 항상 행운이 함께 하기를 빕니다.

> 트렌트: 우주에서 혼자 비행하기가 따분하다면 다음 내용을 참고하라. 매우 도움이 되는 동반자를 만날 수도 있다.

Freelancer 길드 (멀티 플레이)

Multiplayer Mode(멀티 플레이 모드)에서는 미리 정해진 스토리에 따라 진행되는 임무는 없습니다. 여러분과 Freelancer 길드의 동료들은 단지 우주를 탐험하다가 원할 경우 NPC 또는 Job Board(임무 게시판)에서 임무를 받으면 됩니다. Multiplayer Mode(멀티 플레이 모드)에서만 사용되는 두 가지 아이콘으로는 Chat Control(채팅 관리)과 Attention Required(주의 요망)가 있으며 이 옵션은 Neural Net(신경망)에 표시됩니다.

채팅

Chat Control(채팅 관리)에서는 게임을 하는 동안 다른 플레이어와 대화를 할 수 있습니다. 채팅 창을 열려면 먼저 **Enter** 키를 누르고 메시지를 입력한 후 다시 **Enter** 키를 누릅니다.

채팅 채널에는 **System** messages everyone(모든 사람에 대한 시스템 메시지), **Group** messages everyone in your group(그룹의 모든 사람에 대한 그룹 메시지), **Private** messages specific individuals(특정 개인에 대한 개별 메시지) 등 세 가지 채널이 있습니다.

이 중 하나를 선택하려면 Neural Net(신경망)의 Chat Control(채팅 관리) 아이콘을 클릭한 다음 원하는 채널 또는 해당 플레이어 이름을 선택합니다.

그룹 임무 수행

다른 사람과 함께 공동으로 임무를 수행하면 훨씬 위험하고 복잡한 임무를 맡을 수 있으며 보수도 더욱 높아집니다. 물론 보수는 동료들과 나누어야 합니다. 구성원의 초대를 받아들이면 기존 그룹에 들어가게 됩니다. 자신만의 고유한 그룹으로 시작하려면 임무를 받아 다른 사람들을 초대하면 됩니다. 이것은 모두 우주에서 비행 중일 때에만 가능합니다.

다른 그룹의 초대를 받아들이거나 거절하기

- Neural Net Menu(신경망 메뉴)의 Attention Required(주의 요망) 아이콘을 클릭한 다음 해당 단추를 클릭합니다.

플레이어를 자신의 그룹에 초대하기

1. 초대하고 싶은 플레이어를 목표물로 선택합니다.
2. Target Status Menu(목표물 상태 메뉴)에서 Group(그룹) 아이콘을 클릭합니다.

임무 수행 중에 그룹에서 탈퇴하는 것은 그 임무를 실패 또는 포기한 것과 같으며 따라서 자신의 평가에 나쁜 영향을 미치게 됩니다. 그러나 다시 가입하여 임무를 끝내면 보수를 받고 평가도 회복할 수 있습니다. 임무 수행 중에 서버와의 연결이 끊기면 임무를 포기하는 것과 같은 결과가 됩니다.

> 중요: Multiplayer Mode(멀티 플레이 모드)에서 그룹은 구성원 수만큼 생명을 갖게 되며, 이 생명들이 모두 없어지면 그룹의 생명도 끝납니다.

거래

게임 중에 다른 플레이어와 화물칸에 있는 모든 품목(점수, 탑재되지 않은 장비 및 모든 필수품)을 거래할 수 있습니다. 다른 플레이어와 거래를 시작하려면 거래할 플레이어를 목표물로 선택한 다음 우주선 상태 표시 왼쪽의 Trade(거래) 아이콘을 클릭합니다. 다른 플레이어가 자신과 거래를 시작하려고 하면 Attention Required(주의 요망) 아이콘을 클릭합니다. 양측이 거래에 합의하면 거래 창이 나타납니다.



거래를 위해 품목 제공하기

1. 왼쪽 패널의 inventory(적재 품목)에서 해당 품목을 선택합니다.
2. 거래가 가능한 경우 가운데 패널에서 거래할 양을 결정한 다음 check mark(확인) 단추를 클릭합니다.

거래에 동의하려면 Accept Trade(거래 동의) 단추를 클릭합니다. 양측이 거래에 동의하면 품목은 자동으로 바뀌게 됩니다. 언제든지 거래를 취소하려면 거래 창을 닫으십시오.

> 참고: 화물칸의 공간이 부족하여 거래가 불가능할 경우 이를 알리는 메시지가 나타납니다.

서버에 연결

Multiplayer Mode(멀티 플레이 모드)를 실행하려면 서버에 접속할 수 있도록 인터넷 또는 LAN 연결이 가능해야 합니다. **Multiplayer** Mode(멀티 플레이 모드)에 접속하려면 Main Menu(주 메뉴)에서 Multiplayer(멀티 플레이)를 클릭합니다. 그러면 LAN 또는 인터넷을 통해 시스템에서 접속할 수 있는 서버 목록을 자동으로 보여 주는 표가 나타납니다.

Freelancer 서버에 연결하기

1. Main Menu(주 메뉴)에서 **Multiplayer**(멀티 플레이)를 클릭합니다.
2. 서버 목록이 나타나면 이 목록에서 하나를 선택한 다음 **Connect**(연결)를 클릭합니다.
3. 예전에 이 서버와 연결한 적이 있을 때는 다음 단계로 건너 뜁니다. 그렇지 않을 경우에는 새 캐릭터를 만들어야 합니다. 캐릭터를 새로 만들려면 **New Character**(새 캐릭터)를 클릭하고 캐릭터 이름을 입력한 다음 **Create**(만들기)를 클릭합니다.
4. 목록에서 캐릭터를 선택한 다음(이 서버와 처음 연결했을 때는 캐릭터를 하나만 갖게 됨) **Load Character**(캐릭터 불러오기)를 클릭합니다.

이전에 연결한 적이 있는 서버는 Visited(방문 여부) 열에 "Yes(예)"라고 표시된 채로 Multiplayer Menu(멀티 플레이 메뉴)에 나열됩니다. **Set Filters** (필터 설정)를 클릭한 다음 확인란을 적절히 선택하면 이러한 서버 또는 다른 서버를 걸러낼 수 있습니다.

> 참고: Refresh(새로 고침)를 클릭하면 이전 서버 목록이 사라지고 Freelancer 주 서버에서 새로 검색됩니다. 검색된 LAN 서버는 모두 자동으로 표시됩니다.

Character(캐릭터) 만들기

서버에 연결할 때마다 캐릭터를 새로 만들 것인지 아니면 이전의 캐릭터를 사용할 것인지 선택하게 됩니다. 한 서버에서 같은 캐릭터 이름을 여러 개 만들 수 없으며(같은 이름이면 알려줌), 캐릭터 이름은 그 이름을 처음 만든 서버에만 나타납니다.

서버 만들기

자신의 고유 Freelancer 서버를 시작하면 암호를 사용하여 서버에 대한 외부 접속을 막을 수 있고 플레이어들 간에 서로 피해를 주지 않도록 제어할 수 있습니다.

서버 시작하기

1. LAN 또는 인터넷을 연결합니다.
2. 하드 드라이브의 Freelancer 설치 디렉터리에서 FLSERVER.EXE를 두 번 클릭합니다. **Make Server Internet Available**(서버를 인터넷에서 사용)을 선택하여 서버를 공개할 수도 있습니다. 외부로부터 서버 접속을 보호하려면 여기서 암호를 입력하면 됩니다. 또한 **Allow Players to Kill Other Players**(다른 플레이어를 공격할 수 있도록 허용) 확인란의 선택을 지우면 플레이어들이 서로를 해치지 않도록 보호할 수 있습니다.
3. 서버 이름을 입력한 다음 **OK**(확인)를 클릭합니다.

> 참고: 서버에 변경 사항이 있을 때마다 그 변경 사항이 기본 설정이 됩니다.

자세한 내용

자세한 내용과 문제 해결 정보는 Freelancer CD-ROM의 readme.rtf 파일을 참조하십시오.

제작진

Freelancer Team

Producer:
Phil Wattenbarger
Lead Designer:
Jorg Neumann

Lead Programmer:
Paul Isaac
Lead Programmer:
Ed Maurer
Lead Programmer:
Tony Bratton
Art Director:
Bruce Lemons
Audio Director:
Martin Galway
In-Game Cine Director:
Harry Jarvis
Test Lead:
Evan Brandt

ENGINE PROGRAMMING
Aaron Otstott
Gary Scott Smith
Mark Kness
Scott Stevens
Simon Travis
Brad Thrift •

GAME PROGRAMMING
Andrew Sega
Brandon Rowlett
Joel Willard
Taylor Brown
Peter Carter •

MP PROGRAMMING
Stephen Nichols

ART
Bob Frye
Johari Templin
John P. Funk
Steve Pietzsch
Wade Mulhern
Steven Stahlberg
Eric Lalumiere
Michael Pearce
Frank Bonniwell

DESIGN
Adam Foshko
Brian Hackert
David Chang
Dustin Cryer
Jacob Crow
Will Dougherty
Eric Willmar •
John Sripan •
Scott Shelton •
Todd D. Degani •
Chris Todd •
Jesse Benitez-Steiner •

IN-GAME CINEMATICS
Adam N. Joseph
Bobby Moldavan •
John Alderson •
Kathy Bateman •
Milena Grozeva •
Patrick Sanchez •
Paul Hiaumet •
Ray Cobo •
Rey Barrera •
Rick Hartman •
Séamus Rail •

AUDIO
Bill Munyon •
Clark Crawford •
Eric Friend •
Jeff Shoemaker •
Kyle Scribner •
Mark Packard •
Mat Mitchell •

INTRO CINEMATIC
Chris Olivia
Dean McCall
John Sommer
Mark Goldsworthy
Pauline Saab
Rhett Bennatt
Scott Peterson
Sarma Vanguri
Curtis Neal
Marc Baird

FREELANCER ORIGINAL CONCEPT
Chris Roberts
Phil Wattenbarger

FREELANCER STORY SCRIPT
Adam Foshko
Jorg Neumann

STUDIO MANAGER
Alan Hartman

ASSISTANT PM – TRANSLATIONS
Ray Cobo •

CORE LIBRARY DEVELOPMENT
Paul Bleisch, Yuichi Ito, Mike Stembera •, Tim Perry

TEST TEAM
Jamie Gibbs
Bruce Rogers •
Lee Boubel •
Mike Weber •
Mark Richards •
Nigel Gandy •
Richard North •
Liz Becker •
Jay Dunn •
Steve Hernandez •

MARKETING
Product Manager:
Rick Mehler
Chris Di Cesare
Darren Trencher

PRODUCT PLANNING
Jon Kimmich

USER EXPERIENCE
Brent Metcalfe
John Pecorelli •
Kevin Wright •

PRINT DESIGN
Jeannie Voirin
Chris Burns •

LOCALIZATION LEAD
Lief Thompson

USER TEST LEAD
Marcos Nunes-Ueno

External Production

CONCEPT ART
Adam Medhurst, Harald Belker, Carlos Ezquerra, Craig Mullins, James Doh, John Blood, Digital Firepower

ROOM PRODUCTION ART
Luminosity Entertainment / Boston Animation

MOTION CAPTURE
The Jim Henson Company, Locomotion Studios

MUSIC
James Hannigan, Andrew Sega
Visual Music - Tom Seufert, Cato, Kelly, Grinsfelder and Kitajima

DIALOGUE PRODUCTION
Soundelux DMG, Screen Music Studios

SOUND AND POSTPRODUCTION
Soundelux DMG, Scorpio Sound

VOCAL DIRECTORS
Julie Morgavi, Peter Marquardt •, Carole Ruggier

PRINCIPAL CAST
Ian Ziering, John Rhys-Davies, Michael T. Weiss, George Takei, Jennifer Hale, Xander Berkeley

Special Thanks
Chris Roberts

Thanks
Andy O'Brien, Andre Garcia, Andrew Franklin, Art Dibianca, Arvee Garde, Ben Hanson, Jake Rodgers, Jason Yenawine, Jared Carr, Jim Magill, John Thomas, Johnny Guentzel, Kent Raffray, Lorin Jameson, Matthew Hurrell, Rich Lawrence, Sam Yeates, Thor Alexander, T.J. O'Leary

• ArtSource • Murder of Crows • VMC Consulting Corporation • Volt Services Group

Microsoft 게임, 교육용 CD 타이틀 및 하드웨어 고객 지원 서비스

Microsoft의 게임, 교육용 CD 타이틀 및 하드웨어 제품에 대한 문의 사항이 있으면 설명서나 도움말을 찾아 보십시오. 또한 프로그램 디스크에 있는 README 파일에서 최근에 새로 고친 내용과 기술적인 정보를 얻을 수 있습니다.

Microsoft의 게임, 교육용 CD 타이틀 및 하드웨어에 대한 제품 정보, 문의 및 A/S 서비스에 대하여 궁금하신 사항은 아래의 게임 및 하드웨어 서비스 센터로 문의하십시오.

게임 및 하드웨어 서비스 센터에 전화 문의를 할 경우는 다음 사항을 준비하셔야 합니다.

사용하는 프로그램의 버전 번호
사용하는 컴퓨터 시스템의 제조업체와 모델 이름
내장 모뎀이나 외장 모뎀 등 시스템 주변 장치
화면에 나타나는 메시지의 정확한 내용
문제가 발생한 때의 상황과 작업

게임 및 하드웨어 서비스 센터

서울 서비스 센터(강남) 전화: (080)645-1000 / (02)3474-2354 팩스: (02)3474-2303
서울 서비스 센터(강북) 전화: (02)715-1457 팩스: (02)715-1459
부산 서비스 센터 전화: (051)512-3949 팩스: (051)512-4070
대전 서비스 센터 전화: (042)523-0310 팩스: (042)522-0812
대구 서비스 센터 전화: (053)745-3949 팩스: (053)751-0013
광주 서비스 센터 전화: (062) 955-8686 팩스: (062) 955-8870

게임 및 하드웨어 서비스 센터의 운영시간은 다음과 같습니다.
평일: 오전 9시 ~ 오후 6시, 토요일: 오전 9시 ~ 오후 12시
일요일과 공휴일에는 운영되지 않습니다."

게임, 교육용 CD 타이틀 및 하드웨어 제품 등록 사용자가 받을 수 있는 서비스는 소프트웨어의 경우 수령일로부터 180일 동안, 하드웨어의 경우 각 하드웨어의 최종 사용자 사용권 계약서에 명시된 기간 동안 가능합니다.

게임, 교육용 CD 타이틀 및 하드웨어 이외의 Microsoft 제품에 대한 일반 지원은 고객만족센터(제품 문의: 080-985-2000) 또는 기술지원센터(기술지원 문의: 02-508-0040)로 문의하시기 바랍니다. PC 제조 회사로부터 제공 받은 제품이나, Microsoft Select Program 등의 라이센스 계약으로 구입한 제품, 백오피스 제품인 경우는 일반 지원이 제공되지 않습니다. 제품 구입처에 문의하시거나, 온라인 서비스 및 연간 계약의 유료 기술 지원 프로그램을 이용하여 주시기 바랍니다.

Microsoft 제품 및 서비스 센터에 관련된 사항은 사전 통고 없이 변경될 수 있습니다.
Microsoft의 전 제품에 대한 최신 정보는 인터넷 서비스를 참고하십시오.

EULA에 설명된 모든 권리와 제한 사항을 자세히 읽고 이해하십시오. 귀하는 EULA의 조건을 검토한 후에 이에 동의하거나 거부할 것을 요청받게 됩니다. 귀하가 EULA의 조건에 동의하거나 동의할 때까지 귀하는 본 제품에 액세스할 수 없습니다. 참고: 소프트웨어 제품에 동봉될 수 있는 인쇄된 EULA는 소프트웨어 제품에서 찾아볼 수 있는 모든 화면 상의 EULA에 우선합니다.

참조용으로 EULA의 내용을 인쇄할 수 있습니다. 또는 본 제품의 EULA.rtf 파일에서 찾아볼 수 있는 EULA 복사본을 참조하십시오. 소프트웨어 제품에 액세스하기 전에 EULA를 인쇄하기를 원하시면 제공된 바와 같이 "Print License" 단추를 클릭하십시오.

FREELANCER 최종 사용자 사용권 계약서

중요한 내용이므로 자세히 읽으십시오. 본 Microsoft 최종 사용자 사용권 계약("EULA")은 Microsoft 소프트웨어 제품 "Freelancer"("소프트웨어 제품")에 대하여 귀하(개인 혹은 단일 업체)와 Microsoft 간에 체결되는 계약입니다. 본 Microsoft 소프트웨어 제품에는 컴퓨터 소프트웨어가 포함되며 관련 매체, 인쇄물 및 "온라인" 또는 전자 문서가 포함될 수 있습니다. 소프트웨어 제품에는 귀하와 귀하의 친구들이 Freelancer 게임을 함께 실행("멀티 플레이어 게임")할 수 있는 Freelancer 서버를 귀하가 호스트하도록 허용하는 서버 소프트웨어가 포함되어 있습니다. 달리 규정되지 아니한 경우, 소프트웨어 제품이라는 용어에는 서버 소프트웨어를 포함하고 있습니다. 본 소프트웨어 제품에는 Microsoft가 귀하에게 제공한 원래의 소프트웨어 제품에 대한 업데이트와 보충물도 포함합니다. 소프트웨어 제품과 함께 제공되며 별도 최종 사용자 사용권 계약서가 있는 모든 소프트웨어는 해당 EULA에 따라 귀하에게 사용이 허여됩니다. 귀하는 소프트웨어 제품을 액세스 또는 사용함으로써 본 EULA 조건에 동의하게 됩니다. 귀하가 본 EULA 조건에 동의하지 않을 경우에는 소프트웨어 제품을 사용하지 마십시오. 이 경우 귀하는 본 소프트웨어 제품을 구입처에 반환하여 구입 시 지불한 금전의 환불을 청구할 수 있습니다.

소프트웨어 제품 사용권

본 소프트웨어 제품은 저작권법, 국제 저작권 협약 및 기타 지적 재산권 법률 및 협정에 의해 보호됩니다. 소프트웨어 제품은 판매되는 것이 아니고 그 사용권이 허여되는 것입니다.

1. 사용권 허여.

본 EULA로 다음과 같은 권리가 허여됩니다.

- **응용 소프트웨어.** 서버 소프트웨어를 제외한 소프트웨어 제품의 해당 부분에 대하여, 귀하는 본 소프트웨어 제품 한 개 또는 같은 운영 체제에서 실행되는 이전 버전 한 개를 한 대의 컴퓨터("컴퓨터")에 오로지 설치, 사용, 액세스, 디스플레이, 실행, 또는 기타 방법으로 이들과 상호작용("실행")할 수 있습니다. 본 소프트웨어 제품이 실행되는 컴퓨터의 주 사용자는 복제 방지 기술로 보호되지 않은 경우 자신의 노트북 컴퓨터에서 사용할 목적으로 사본 1개를 추가로 만들 수 있습니다.
- **서버 소프트웨어.** 귀하나 다른 사람이 오로지 Freelancer 멀티 플레이어 게임을 호스트하기 위한 목적에 한하여 귀하는 서버 소프트웨어를 다른 컴퓨터 상에 별도로 설치할 수 있습니다. 단, 이 경우 서버 소프트에어의 각 사용자는 본 EULA의 조건에 동의하여야 합니다. 귀하가 서버 소프트웨어를 실행하기 위해서가 아닌 Freelancer를 실행하기 위해서는 귀하의 컴퓨터에서 소프트웨어 제품 CD-ROM이 필요하게 됩니다.
- **권리 보유.** 명시적으로 허여되지 않은 모든 권리는 Microsoft가 보유합니다.

2. 멀티 플레이어 게임

- **멀티 플레이어 게임의 실행.** 귀하는 멀티 플레이어 게임에 참여하고 게임을 실행함으로써, 멀티 플레이어 서버 상에서 계정 생성, 유지 및 게임 실행을 위한 목적으로 Microsoft가 귀하의 컴퓨터를 식별하는 어떤 정보를 생성하고 그러한 정보를 멀티 플레이어 게임을 호스팅하는 멀티 플레이어 서버("멀티 플레이어 서버")로 전송할 수 있음을 동의합니다. 또한 귀하는 소프트웨어 제품이 멀티 플레이어 실행을 위하여 필요한 만큼의 게임 정보를 계속적으로 멀티 플레이어 서버로 전송할 수 있음을 동의합니다. 귀하는 멀티 플레이어 게임이 Microsoft에 의하거나 또는 Microsoft의 통제 하에서 호스트되는 것이 아님을 인정하고 이에 동의합니다. 귀하는 멀티 플레이어 게임 내에서의 귀하의 경험, 즉 귀하가 멀티 플레이어 게임을 실행하는 동안에 대화를 포함한 귀하가 생성하고, 우연히 직면하거나 수령하게 되는 모든 컨텐트 또는 기타 정보나 데이터에 대하여 Microsoft가 통제하지 않으며 따라서 그에 대한 책임이 Microsoft에 없음을 인정하고 이에 동의합니다.
- **멀티 플레이어 게임의 호스팅.** 귀하는 귀하의 서버에 멀티 플레이어 게임을 호스팅함으로써, Microsoft가 귀하의 서버에 대한 단일 식별자를 귀하의 서버 상에 생성하고 저장할 수 있음을 동의합니다. 나아가 귀하는 귀하의 서버 이름, 귀하의 서버에 대한 설명 및 귀하의 서버에 대한 IP 주소를 포함하여, 귀하가 멀티 플레이어 게임을 호스팅하기 위하여 필요한 귀하의 서버 정보를 Microsoft가 수집하고 공개할 수 있음을 동의합니다. 진행 중인 멀티 플레이어 게임에 대한 정보 또한 멀티 플레이어 게임의 지속을 위하여 귀하의 서버 상에 저장될 것입니다. 귀하는 멀티 플레이어 게임 내에서의 귀하의 경험, 즉 귀하가 멀티 플레이어 게임을 실행하는 동안에 대화를 포함한 귀하가 생성하고, 우연히 직면하거나 수령하게 되는 모든 컨텐트 또는 기타 정보나 데이터에 대하여 Microsoft가 통제하지 않으며 따라서 그에 대한 책임이 Microsoft에 없음을 인정하고 이에 동의합니다.

3. 기타 권리 및 제한

- **전매 금지.** 본 소프트웨어 제품에 "전매 금지" 또는 "NFR" 표시가 있으면 본 사용권의 다른 조항에 관계없이 귀하는 본 소프트웨어 제품을 시범, 테스트, 또는 평가 목적으로만 사용할 수 있으며 전매하거나 기타 대가를 받고 양도할 수 없습니다.
- **리버스 엔지니어링, 디컴파일, 디스어셈블리에 대한 제한.** 귀하는 소프트웨어 제품을 리버스 엔지니어, 디컴파일 또는 디스어셈블할 수 없습니다. 단, 상기 행위가 본 사용권의 제한에도 불구하고 관련 법규에서 명시적으로 허용하는 한도에서는 예외로 합니다.
- **구성 요소의 분리.** 서버 소프트웨어를 제외한 본 소프트웨어 제품은 단일 제품으로서만 사용이 허여됩니다. 1대를 초과하는 수의 컴퓨터에서 사용할 목적으로 소프트웨어 제품의 구성 요소를 분리할 수 없습니다.
- **상표.** 본 EULA는 귀하에게 Microsoft의 상표나 서비스 표시와 관련된 어떤 권리도 부여하지 않습니다.
- **임대.** 귀하는 소프트웨어 제품을 임대, 대부, 또는 대여할 수 없습니다. 단, 귀하가 상기에 명시된 바와 같이 서버 소프트웨어를 다수의 컴퓨터에 복제할 수 있는 경우는 제외합니다.
- **지원 서비스.** Microsoft는 귀하에게 본 소프트웨어 제품에 관련된 지원 서비스를 제공할 수 있습니다("지원 서비스"). 지원 서비스의 사용은 사용자 안내서, "온라인" 문서 및/또는 기타 Microsoft에서 제공한 자료에 설명된 Microsoft 정책 및 프로그램의 적용을 받습니다. 지원 서비스의 일부로서 귀하에게 제공된 모든 보조 소프트웨어 코드는 본 소프트웨어 제품의 한 부분으로 간주되며 본 사용권의 적용을 받습니다. 지원 서비스의 일부로 귀하가 Microsoft에 제공하는 기술적 정보에 대하여 Microsoft는 그러한 정보를 제품 지원 및 개발을 포함한 사업 목적으로 사용할 수 있습니다. Microsoft는 그러한 기술적 정보를 귀하의 신원을 노출시키는 방식으로는 활용하지 않을 것입니다.

- **소프트웨어 양도.** 최초의 사용권자는 본 EULA와 소프트웨어 제품을 직접 최종 사용자에게 한차례 영구적으로 양도할 수 있습니다. 양도 시에는 모든 소프트웨어 제품(모든 구성 요소, 매체, 인쇄물, 업그레이드, 본 EULA 및 해당 시 정품 인증서 포함)을 양도해야 합니다. 이러한 양도는 위탁 판매나 기타 간접 양도 방식으로 할 수 없습니다. 이러한 단 한번으로 제한된 양도에 따른 양수인은 본 EULA와 소프트웨어 제품을 더 이상 양도하지 않는다는 의무를 포함하여 본 EULA의 내용을 준수할 것에 동의해야 합니다.
- **해지.** 귀하가 본 EULA을 준수하지 않는 경우, Microsoft는 여타 권리에 영향을 미치지 않고 동 계약을 해지할 수 있습니다. 그러한 경우 귀하는 모든 소프트웨어 제품의 복사본 및 그 부속품들을 파기하여야 합니다.

4. 업그레이드

소프트웨어 제품에 업그레이드 표시가 있는 경우 귀하가 그러한 소프트웨어 제품을 사용하기 위해서는, 업그레이드 자격이 있다고 Microsoft가 확인한 제품에 대한 사용권을 적법하게 취득해야만 합니다. 업그레이드 표시가 있는 소프트웨어 제품은 귀하에게 업그레이드 자격을 부여한 제품을 교체하거나 보충하며 사용 불능으로 만들 수 있습니다. 귀하는 업그레이드된 제품을 본 사용권의 조건에 따라 사용할 수 있습니다. 소프트웨어 제품이 단일 제품으로서 귀하가 사용 허여를 받은 소프트웨어 프로그램 패키지의 한 구성 요소의 업그레이드인 경우에는, 동 소프트웨어 제품은 그러한 단일 제품 패키지의 일부분으로서만 사용 및 양도될 수 있으며 1대를 초과하는 수의 컴퓨터에 사용할 목적으로 분리할 수 없습니다.

5. 저작권

소프트웨어 제품(소프트웨어 제품에 포함된 모든 화상, 사진, 애니메이션, 비디오, 오디오, 음악, 텍스트 및 "보조 프로그램"을 포함함), 부속 인쇄물 및 소프트웨어 제품의 복사본들에 대한 소유권 및 저작권은 Microsoft 또는 그 공급자가 보유합니다. 본 소프트웨어 제품의 사용으로 액세스할 수 있는 내용물에 대한 모든 소유권 및 지적 재산권은 해당 내용물 소유주의 자산이며 관련 저작권이나 기타 지적 재산권 및 협약의 보호를 받을 수 있습니다. 본 EULA는 귀하에게 그러한 내용물에 대한 어떠한 사용권도 허여하지 않습니다. 본 소프트웨어 제품에 전자 양식으로만 제공되는 문서가 포함된 경우, 귀하는 그러한 전자 문서의 사본을 한 개 인쇄할 수 있습니다. 귀하는 소프트웨어 제품에 동봉된 인쇄물을 복사할 수 없습니다.

6. 2중 매체 소프트웨어

귀하는 1개를 초과하는 수의 매체에 저장된 소프트웨어 제품을 수령할 수 있습니다. 수령한 매체의 형식이나 크기와는 관계없이 귀하는 귀하의 컴퓨터 한 대에 적합한 매체 한 개만을 사용할 수 있으며 또 다른 매체를 다른 컴퓨터에서 실행할 수 없습니다. 귀하는 앞서 명시한 바와 같이 소프트웨어 제품의 영구적 양도에 따른 경우를 제외하고, 다른 매체를 다른 사용자에게 대부, 대여, 임대하거나 기타 양도할 수 없습니다.

7. 복사 방지

소프트웨어 제품을 컴퓨터에서 사용하려면 원래 매체가 필요할 수도 있습니다. 또한 소프트웨어 제품의 불법 복제를 방지하기 위하여 복사 방지 기술이 소프트웨어 제품에 포함되어 있을 수 있습니다. 소프트웨어 제품의 불법 복사본을 만들거나 소프트웨어 제품에 포함된 복사 방지 기술을 회피하는 행위는 법으로 금지되어 있습니다.

8. 수출 제한

귀하는 본 소프트웨어가 미국 수출 관할의 적용을 받음을 인정합니다. 귀하는 미합중국 수출 관리 규정 및 미국 정부와 다른 정부에서 선포한 최종 사용자, 최종 사용 및 목적지 규제를 포함하여 본 소프트웨어에 적용되는 모든 국제 법률 및 국내 법률을 준수하기로 동의합니다. Microsoft 소프트웨어에 대한 추가 정보는 <http://www.microsoft.com/exporting/>에서 확인할 수 있습니다.

보증의 내용 및 한계

보증의 내용. Microsoft는 (가) 본 제품이 동봉한 제품 설명서대로 작동할 것임을 귀하가 수령한 날로부터 180일의 기간 동안 보증하며, (나) Microsoft 또는 그 공급업자가 제공하는 모든 지원 서비스가 귀하에게 제공된 관련 문서에 명시된 바와 실질적으로 동일하게 제공될 것임을 보증합니다. Microsoft의 지원 기술자는 Microsoft에 제기된 모든 문제에 대하여 상관례상 적절한 노력을 기울일 것입니다. 본 제품의 하자에 대한 모든 보증은 관련 법률이 허용하는 한, 위에서 말씀드린 180일로 제한됩니다.

고객의 선택에 따른 보증의 이행 방법. Microsoft의 본 제품이 위에서 정한 보증의 내용에 부합하지 않을 경우에 귀하가 정품 구입 영수증과 함께 본 제품을 Microsoft로 반환하시면 Microsoft는 귀하의 선택에 따라 (1) 구입시 귀하가 지불한 금액을 환불해 드리거나 (2) 본 제품을 교환 또는 수리하여 드립니다. 다만, Microsoft는 소프트웨어 제품을 수리하는 것이 적절하지 않다고 판단하는 경우 이를 수리하지 않을 수 있습니다. 나아가, 본 제품의 결함이 귀하 또는 제3자의 귀책사유로 인한 사고, 남용 또는 오용으로 인한 경우에는 위와 같은 보증책임이 적용되지 않습니다. 교환된 제품에 대한 보증기간은 교환일로부터 180일입니다.

기타 보증의 배제. 위에 정한 사항 이외에, Microsoft와 그 공급업자는 본 제품이나 지원 서비스의 제공이나, 또는 이를 제공하지 못함과 관련하여, 법률에 의하여 달리 요구되지 않는 한 어떠한 다른 보증도 하지 않습니다. 위와 같이 제공된 보증의 한도 내에서 귀하는 이에 대한 특정한 법적 권리를 갖습니다.

책임의 제한. Microsoft 또는 그 공급자는 본 제품의 사용 또는 사용불능으로 인해 발생할 수 있는 손해에 대해서 책임을 지지 아니합니다. 단, 이러한 책임 제한은 그러한 손해가 Microsoft의 고의 또는 중과실에 의해 발생한 경우에는 적용되지 않습니다. 귀하가 Microsoft 지원 서비스 계약을 별도로 체결한 경우 지원 서비스와 관련한 Microsoft 및 공급업자의 모든 책임은 당해 지원 서비스 계약의 조건에 따릅니다.

이 사용권 계약서는 대한민국 법률에 의해 규율됩니다.

이 사용권 계약서와 관련하여 질문이 있거나 기타 이유로 Microsoft에 연락하시려면 ㈜마이크로소프트로 연락하시거나 다음 주소로 서신을 보내 주시기 바랍니다.

Microsoft Sales Information Center/One Microsoft Way/Redmond, WA 98052-6399, U.S.A.

조종 키

다음은 Freelancer의 주요 기본 키보드 및 마우스 조종 키를 요약한 것입니다.

비행 조종

마우스 비행	마우스 왼쪽 단추로 클릭하여 끌기 (스페이스바로 토글)
속도 높이기	W 키 또는 마우스 휠 전진
속도 줄이기	S 키 또는 마우스 휠 후진
애프터버너	Tab 키
왼쪽 이동	A 키
오른쪽 이동	D 키
역추진 브레이크	X 키
엔진 멈춤	Z 키
순항 엔진 토글	Shift+W

HUD/Windows

게임 일시 중지	F1 키
HUD 최소화	백스페이스 키
거래 요청 (멀티 플레이)	U 키
그룹 초대 (멀티 플레이)	I 키
포탑 카메라 시점	H 키
후방 카메라 시점	V 키
1인칭/3인칭 시점 토글	Ctrl+V

전투/목표물

목표물 선택	마우스 왼쪽 단추 클릭
가장 근접한 적 조준	R 키
다음 목표물	T 키
활성화된 무기 발사	마우스 오른쪽 단추 클릭
미사일 발사	Q 키
기뢰 투하	E 키
대응 무기 사용	C 키
견인 광선	B 키
나노봇 사용	G 키
방어막 배터리	F 키

자동 조종

도킹	F3 키
이동	F2 키
편대 합류	F4 키
자유 비행	Esc 키

HOT line 마이크로소프트 고객기술지원부
기술지원센터 (02)508-0040
http://www.microsoft.com/support

고객만족센터 080-985-2000
http://www.microsoft.com/korea/feedback/

CLEAN line 불법복제신고 및 상담 080-333-3332 clean@microsoft.com

(주)마이크로소프트 서울특별시 강남구 대치동 892번지 포스코센터 서관 6층 (우)135-777
게임 및 하드웨어 서비스센터: 080-645-1000

digitalANVIL
Microsoft game studios